

ANGLERFISH SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN KARYA KRIYA KAYU

Muhammad Ainun Najib

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
ainunn200@gmail.com

Sulbi

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Landasan penciptaan karya sekripsi ini adalah menciptakan karya seni kriya kayu dengan objek utama *anglerfish*. Hal ini dilatar belakangi oleh adanya ketertarikan penulis terhadap keunikan dari objek yang diangkat, baik itu dari segi anatomi seperti bentuk gigi dan kail pancing. Kail pancing bercahaya ada tepat berada atas kepala menjadi ciri khas dari jenis ikan tersebut, ataupun juga latar belakang kehidupan *anglerfish* itu sendiri. Mengingat bahwa *anglerfish* sendiri adalah salah satu jenis ikan yang hidup di laut dalam yang masih belum terekspose ke dunia luar sehingga masih banyak dari masyarakat awam belum mengenal jenis ikan tersebut. Selain itu dalam dunia kriya kayu, *anglerfish* jarang diangkat untuk dijadikan objek utama dalam penciptaan karya kriya kayu. Penciptaan karya kriya kayu menggunakan bahan kayu mahoni berupa papan atau lembaran, karena karya yang diciptakan penulis berupa relief (2-dimensi). Konsep karya dibuat dengan mendeformasi dari bentuk asli *anglerfish* tanpa meninggalkan ciri khas atau karakteristik dari ikan tersebut.

Kata Kunci: kriya kayu, relief, *anglerfish*

Abstract

The cornerstone of this is the creation of works sekripsi woodwork create works of art with the main object of anglerfish. It is motivated by their interest in the author of the uniqueness of the object is lifted, both in terms of anatomy such as the shape of the teeth and a fishing hook. No proper fishing rod is glowing above the head is characteristic of the type of fish, or also the background of anglerfish life itself. Given that anglerfish itself is one type of fish that live in the deep ocean are still not exposed to the outside world that is still a lot of ordinary people are not familiar with these types of fish. In addition in the world of woodwork, anglerfish are rarely appointed to serve as the main object in the creation of works of woodwork. Creation of works of woodwork using mahogany wood of boards or sheets, because the author of works created in the form of relief (2-dimensional). The concept works made with anglerfish deform from the original form without leaving a characteristic or characteristics of the fish.

Keywords: woodcraft, relief, *anglerfish*

PENDAHULUAN

Ikan laut adalah jenis makhluk hidup yang sudah tidak asing lagi bagi manusia dan menjadi salah satu faktor yang menunjang keberlangsungan hidup untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari baik itu dijadikan kebutuhan pokok atau sebagai penunjang dari segi ekonomi.

Mengingat laut memiliki luas $\frac{3}{4}$ dari luas permukaan bumi yang tentunya menyimpan berbagai macam spesies makhluk hidup seperti *mamalia*, ikan, dan *raptil* yang hidup di dalamnya masih belum terekspose, namun dengan berkembangnya teknologi penelitian seperti sekarang banyak spesies-spesies ikan baru yang ditemukan di kedalaman dasar laut, salah satunya yaitu penemuan spesies ikan *anglerfish* yang hidup 1000m -2000m di bawah permukaan laut.

Dengan kedalaman seperti itu tentunya tidak akan ada penerangan sama sekali karena sinar

matahari tidak bisa masuk 800m di bawah permukaan laut. Namun *anglerfish* sebagai predator yang hidup di laut dalam telah beradaptasi dengan lingkungannya sehingga dia mempunyai teknik berburu mangsa yang unik, yaitu dengan umpan seperti kail bercahaya yang ada di atas kepalanya. Keunikan inilah yang menjadi salah satu daya tarik penulis untuk menjadikan sumber ide/inspirasi dalam pembuatan karya ini. Selain itu, secara anatomi *anglerfish* memiliki bentuk tubuh yang unik dan menarik yaitu, ukuran kepala yang lebih besar dari ukuran panjang tubuhnya, deretan gigi - gigi panjang dan mulut yang lebar, bentuk wajah yang menyeramkan identik dengan jenis - jenis ikan penghuni laut dalam. *Anglerfish* masih belum terekspose secara luas serta pemahaman masyarakat tentang spesies ikan tersebut masih relatif kurang, oleh karena itu untuk lebih memperkenalkan kepada masyarakat luas, maka

penulis ingin menciptakan sebuah karya kriya kayu dengan objek utama *anglerfish*.

Dari permasalahan tersebut penulis mencoba mengangkat salah satu ikan penghuni laut dalam, karena pada umumnya objek yang diambil untuk ukiran kayu adalah jenis ikan-ikan yang menonjolkan sisi keindahannya, sedangkan ikan yang dijadikan objek utama penulis adalah jenis ikan yang lebih terkesan seram namun unik bila diterapkan dalam karya kriya kayu.

Dasar Pemikiran

Pada umumnya masyarakat awam mengenal karya kriya kayu hanya berupa hiasan suatu ruangan dengan bentuk-bentuk klasik berupa ukiran ornamen-ornamen yang disajikan pada beberapa produk berbahan dasar kayu seperti produk-produk meubel, atau juga dalam bentuk 3-dimensi seperti halnya patung berbahan dasar kayu yang diproduksi secara masal.

Karena sudut pandang masyarakat itu pula yang menjadikan karya kriya kayu kalah pamor dibandingkan dengan karya seni murni seperti lukisan. Seperti halnya Pameran seni yang mayoritasnya dilakukan oleh para seniman dan penikmat seni murni. Dengan adanya fenomena seperti tersebut penulis ingin menciptakan suatu karya kriya kayu dengan menjadikan *anglerfish* sebagai inspirasi penciptaan. Penciptaan karya kriya kayu untuk tugas akhir yang nantinya akan mempunyai nilai seni yang mengandung makna dan maksud tertentu yang ada di dalam karya yang penulis ciptakan.

Anglerfish

Anglerfish adalah ikan yang berkelir/hidup di dasar laut dalam. *Anglerfish* (*Lophius piscatorius*), jika di-Indonesia-kan berarti ikan pemancing. Ikan ini dinamakan demikian karena caranya menangkap mangsa yang cukup unik dengan menggunakan bagian tubuhnya yang menonjol keluar dari kepalanya yang mirip dengan kail pancing yang ajaibnya mampu mengeluarkan cahaya *bioluminescent* yang berasal dari jutaan bakteri bercahaya yang menempel di situ. Hal ini cukup menarik mangsanya untuk mendekat dan begitu menyentuh “umpan” ini, *anglerfish* akan langsung bereaksi cepat melahapnya. Dengan mulutnya yang besar siap menerkam dan rahangnya yang bergigi panjang dan mengarah ke dalam membuatnya mudah memasukkan mangsa ke perut sekaligus menutup jalan keluar dari mulutnya.

Ikan berwajah monster ini selalu tampak marah karena merasa hidup di habitat yang berada di kedalaman laut yang sangat tidak ramah. Ini merupakan hal yang wajar karena binatang paling jelek di planet bumi ini merasa kesepian tinggal di kedalaman laut paling mencekam di bagian paling bawah yang sangat pekat dan gelap gulita

Predator mirip mesin ini mampu membesarkan rahang dan perutnya sehingga mangsa yang lebih besar dari dirinya bisa masuk ke dalamnya. Monster lautan ini dapat ditemukan di kedalaman 3.300 hingga 6.600 ft di bawah lautan. ukuran tubuh sekitar 8 inci (20 cm) sampai dengan 3,3 ft (1 m), berat tubuh mencapai 110 lbs (50 kg).

Ada lebih dari 200 jenis *anglerfish* yang sebagian besar hidup di kedalaman hingga satu mil di bawah permukaan laut Atlantik dan lautan di daerah Antartika, meskipun beberapa dari mereka ada yang tinggal di perairan dangkal wilayah tropis. Umumnya mereka berwarna abu-abu gelap hingga kecoklatan, mereka memiliki kepala besar dengan mulut lebar berbentuk bulan sabit yang dipenuhi dengan gigi tajam (*translucent teeth*).

Macam-macam anglerfish

1. *Melanocetus johnsonii*



Gambar 1. *Melanocetus johnsonii*
(Sumber <http://www.montereybayaquarium.org>)

Ikan *Melanocetus johnsonii* tersebar di Samudra Arktik, Samudra Pasifik, Samudra Hindia, Samudra Atlantik, dan Laut Mediterania. *Melanocetus johnsonii* atau lebih di kenal dengan sebutan angler fish adalah salah satu ikan dari perairan dalam yang habitatnya di kedalaman 3000 kaki atau lebih dari 900 meter. Karena kehidupan di daerah ini amat keras, maka hewan-hewan dilaut dalam pun beradaptasi dengan cara-cara aneh. Seperti halnya ikan *Melanocetus johnsonii* mempunyai organ yang dapat menghasilkan cahaya melalui proses *bioluminescent* yaitu *Photophore*, dan mereka menggunakannya untuk memancing mangsanya serta digunakan untuk mencari pasangan (<http://savaimud.blogspot.com>).

2. *Bufoceratias wedli*



Gambar 2. *Bufoceratias wedli*
(Sumber: en.wikipedia.org)

Bufoceratias wedli hidup tersebar di *mesopelagic* dan *bathypelagic* zona Atlantik Utara tropis dan subtropis. Di Atlantik timur berkisar dari Portugal selatan ke Namibia (24 derajat Selatan).

Bufoceratias wedli adalah spesies soliter yang tidak hidup berkelompok dan dapat ditemukan pada kedalaman mulai dari 400 sampai 2.300 m. Untuk spesimen betina tumbuh dengan berbagai ukuran yaitu 19-196 mm. Karena populasi yang terbatas dan informasi ekologi yang sedikit sehingga data untuk spesies ini, *Bufoceratias wedli* bisa di bilang masih kurang (www.iucnredlist.org)

3. *Cryptopsaras couesii*

Cryptopsaras couesii adalah jenis Anglerfish yang hidup tersebar hampir di semua lautan daerah tropis dan subtropis. *Cryptopsaras couesii* berhabitat sebagian besar di kedalaman 500-1250 meter, jarang naik ke permukaan laut atau pada kedalaman lebih dari 3.000 meter.

Ikan *Cryptopsaras couesii* untuk betina dewasa dapat mencapai panjang maksimum 44 cm. Sedangkan untuk Pejantan hanya memiliki panjang 1.05 cm hingga 7,3 cm. Karakteristik betina dari spesies caruncles berbentuk oval sebelum sirip punggung, besar menengah, kanan dan kiri masing-masing lebih kecil (de.wikipedia.org).



Gambar 3. *Cryptopsaras couesii*
(Sumber: media-2.web.britannica.com)

4. *Linophryinidae*



Gambar 4. *Linophryinidae*
(Sumber: <http://tolweb.org>)

Linophrynids sangat spektakuler bahkan yang paling aneh dari kerabat *anglerfish* yang memiliki mulut terbesar, dengan gigi terpanjang daripada ikan lain atau *vertebrata* apapun. Selain dengan bentuk kail yang dihiasi bakteri *bioluminescent* yang mengeluarkan cahaya ditambah dengan punggung rendah dan jumlah sirip belakang, sangat mudah membedakan *linophrynids* betina dari semua jenis *Lophiiformes* lainnya. Keluarga *Lophiiformes* terdiri dari lima genera, tiga di antaranya hanya berisi spesies yang diakui tunggal sedangkan keempat *Acentrophryne* berisi dua spesies dan kelima *Linophryne* termasuk 22 spesies dan dibagi lagi menjadi tiga subgenera (Bertelsen, 1982: 90-100).

5. *Diceratiidae*

Ikan pemancing ganda adalah keluarga *Ceratiidae*, dari *anglerfish*. Mereka ditemukan di dalam, perairan gelap gulita Atlantik, Samudra Pasifik barat, dan India. Seperti di *anglerfish* lain, tubuh pejantan yang sangat jauh lebih kecil daripada betina, dan setelah pada usia remaja *anglerfish* jantan akan menghabiskan sisa hidupnya untuk menjadi parasite dan melekat pada tubuh betina. Spesimen pertama dari *anglerfish* disebut (*Ceratias bispinosus*) data dikumpulkan selama ekspedisi HMS Challenger pada tahun 1873-1876. Ini untuk pertama kalinya dijelaskan oleh Albert Günther pada tahun 1887 volume 22 dari "Laporan ikan laut dalam yang dikumpulkan oleh H. M. S. Challenger selama tahun 1873-1876. Dilaporkan pada Hasil Ilmiah Voyage ADD" (en.wikipedia.org).



Gambar 5. *Diceratiidae*
(Sumber: <http://tolweb.org>)

6. *Centrophryne spinulosa*



Gambar 6. *Centrophryne spinulosa*
(Sumber: <http://en.wikipedia.org>)

Ikan lentera bertanduk (*Centrophryne spinulosa*) adalah *anglerfish* yang hidup di laut dalam dan bisa ditemukan hampir di seluruh dunia. Ini adalah satu-satunya spesies dalam keluarga *Centrophrynidae*, dapat dibedakan dari *Anglerfish* laut dalam lainnya dengan berbagai karakter termasuk empat organ yang bercahaya pada dada, tulang belakang bagian depan pada subopercular, dan benjolan pada kedua jenis kelamin. (*Centrophryne spinulosa*) bisa ditemukan di Samudera Pasifik dari California selatan ke Kepulauan Marquesas dan Teluk California. Spesimen ini juga telah ditemukan di lokasi lain, termasuk New Guinea, Laut Cina Selatan, Venezuela, dan Mozambik, bisa dikatakan bahwa ikan tersebut tersebar luas di samudera baik itu perairan tropis atau subtropis. Spesimen ditemukan pada kedalaman 650-2000 m (2130-6560 ft), sementara larvanya telah ditemukan dekat dengan permukaan hingga kedalaman 35 m (115 ft) (en.wikipedia.org).

7. *Thaumichthyidae*



Gambar 7. *Thaumichthyidae*
(Sumber: <http://tolweb.org>)

Thaumichthys adalah genus dari ikan laut dalam anglerfish dalam keluarga *Thaumichthyidae*, dengan mempunyai tiga spesies yang berbeda. Ikan ini adalah ikan yang paling aneh dari semua jenis ikan, Anton Bruun menjelaskan bahwa ikan ini Berbeda dengan anglerfish lain, dengan iming-iming *bioluminescent* (disebut "*esca*") terletak di dalam lubang yang ada di mulutnya. Mereka tersebar hampir di seluruh samudra dan menjadi predator penyergap yang tinggal dasar laut.

Uniknya di antara anglerfish penghuni laut dalam, *Thaumichthys* dewasa yang berada di alam yaitu *Thaumichthys* binghami dan *Thaumichthyspagidostomus* ditemukan di dasar selat antara dua benua dengan kedalaman 1000-2000 m, sedangkan *Thaumichthys axeli* ditemukan di zona lereng bawah laut sekitar 3.600 m (en.wikipedia.org).

8. *Caulophryne pelagica*



Gambar 8. *Caulophryne pelagica*
(Sumber: www.10tons.dk)

Caulophryne pelagica telah ditemukan dikedalaman antara 954 dan 2.500 meter di timur Samudera Atlantik, Samudra Indo-Pasifik dan Samudra Selatan. Betina dari keluarga *Caulophrynidae* pasif saat menarik mangsa dengan menggunakan sirip punggung mereka. Sedangkan yang jantan dari keluarga *Caulophrynidae* aktif mencari pasangan dengan menggunakan indra yang sudah dikembangkan.

Setelah menemukan pasangan, mereka menempel pada betina dan menjadi parasit. Ukuran maksimum spesimen betina 18,3 cm dan dari spesimen jantan adalah 1,6 cm. Hanya sedikit yang bisa diketahui tentang populasi, habitat dan ekologi. Karena spesies ini bisa dikatakan masih kekurangan data

Landasan Penciptaan dan Metode Penciptaan

Dengan menggunakan bentuk visual dasar dari anglerfish jenis *Caulophryne pelagica* yang dideformasi baik dari segi anatomi ataupun dari segi visual dengan dipadukan ornamen – ornamen pendukung, tanpa meninggalkan karakteristik dari objek utama yang diangkat.

Berdasarkan uraian di atas karya kriya kayu yang penulis buat dapat memunculkan suatu karya yang berbeda dengan menjadikan anglerfish sebagai objek ide penciptaan. Yang pada umumnya model yang digunakan dalam pembuatan ukiran kayu adalah ikan-ikan yang sudah umum dikenal oleh masyarakat, seperti halnya ikan koi, marlin, mas koki, ataupun arwana.

Metode Penciptaan

Metode yang digunakan oleh penulis dalam penciptaan karya ini adalah eksplorasi. Metode eksplorasi sendiri adalah metode yang digunakan untuk mencari, mempelajari dan memperoleh informasi sebanyak-banyaknya tentang objek yang ditulis (Angge, 2002:24). Dengan menggunakan metode eksplorasi penulis menggali informasi sebanyak-banyaknya baik dari artikel – artikel yang memuat data tentang anglerfish, ataupun foto – foto yang menunjukkan bagaimana bentuk anatomi anglerfish, serta penjelasan berkaitan dengan anglerfish yang ada pada majalah ataupun buku. Yang tentunya agar penulis lebih memahami tentang latar belakang dan karakteristik objek yang dijadikan sebagai inspirasi penciptaan karya kriya kayu.

Proses Kreatif

Dalam setiap penciptaan, kreativitas sangatlah penting untuk menciptakan ide dan gagasan baru sebagai konsep pembuatan karya secara orisinal dan menarik. Menurut para ahli proses kreatif adalah proses perubahan, proses pertumbuhan, proses evolusi maupun proses mencipta dalam organisasi dari kehidupan subjektif manusia (Susanto, 2002:92). Selain itu seperti yang dikatakan dalam buku Tabrani proses kreasi dibagi dalam dua tahap. Pertama, tahap ide, yaitu apa yang terjadi sampai matangnya ide. Kedua, tahap pelaksanaan, yaitu tindak lanjut tahap ide tersebut (Tabrani, 2006: 280).

Sehingga dari penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa proses kreatif pada seseorang bisa ditentukan dari bagaimana cara dan pola berpikir seseorang dalam menghasilkan ide, dan memproses ide tersebut serta mewujudkan ide menjadi sebuah karya dalam bentuk yang nyata.

Pemilihan Bahan

Dalam penciptaan karya kriya kayu penulis menggunakan bahan dasar dari kayu mahoni. Tahapan pertama yang dilakukan penulis adalah menyiapkan bahan kayu mahoni yang berupa papan atau lembaran, mengingat bahwa karya yang di ciptakan oleh penulis ini adalah bentuk 2-dimensi

atau relief. Bahan dasar kayu dipilih karena keunikan dari bahan kayu tersebut dari warna, bentuk serat, tekstur dll. (Prabowo, 2002:10) mengatakan Dalam membuat suatu karya harus memperhatikan sifat-sifat bahan yang dibutuhkan untuk menghasilkan karya yang didambakan. Setiap jenis kayu memiliki sifat-sifat yang berbeda (sifat fisik, mekanik, dan kimia), bahkan yang berasal dari satu pohonpun memiliki sifat yang berbeda, jika dibandingkan dengan bagian ujung dan pangkalnya atau bagian dalam dan bagian luar kayu. Sehingga pemilihan bahan yang cocok untuk penciptaan karya kayu sangatlah mendukung hasil akhir dalam proses penciptaan karya kriya kayu.

Karena itulah penulis memilih menggunakan bahan dasar kayu mahoni, meskipun bukan kayu kelas-I dan dibawah kualitas kayu jati namun serat yang ada pada kayu mahoni cocok untuk dibuat bahan dasar pembuatan karya kriya kayu. Selain itu, karena masih banyaknya ketersediaan serta mudah dijumpai pada tempat-tempat penjual balok kayu khususnya yang ada di pulau Jawa. Kayu ini banyak tumbuh di Jawa Barat, Jawa Tengah dan Jawa timur. Kayu mahoni mempunyai warna coklat merah dengan daya kembang dan susut sedang dan mudah dikerjakan. Karena kayu ini mudah dikerjakan, maka sering dipakai untuk pembuatan barang – barang kerajinan ukiran, perabot berukir, dan patung (Soepratno 2004:95).

Kayu mahoni berupa papan atau lembaran yang digunakan oleh penulis dalam penciptaan karya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 9. Bahan Kayu Mahoni
(Dok. Ainun Najib, 2016)

Tahap Pendesainan

Setiap proses penciptaan sebuah karya seni, baik itu seni murni, seni terapan ataupun seni kriya perlu adanya tahapan awal berupa pendesainan yang nantinya akan menjadi acuan dalam penciptaan karya. Menurut kamus besar bahasa Indonesia (1989: 200). Desain diartikan sebagai kerangka dalam bentuk atau rancangan dan motif serta corak. Sedangkan Walker dalam bukunya mengatakan, desain adalah kata yang terdapat dalam banyak konteks: desain, desain grafis, desain fashion, desain interior, desain perusahaan, metode-metode desain. Tidak serta-merta menjelaskan bahwa penggunaan desain sama bila diterapkan dalam konteks yang sama. (Walker 2010: 23) Dalam penciptaan karya tahap pendesainan yang penulis lalui yaitu meliputi studi kelayakan, desain inti, desain alternatif.

Pembuatan Desain

Dalam pembuatan desain, penulis mengacu pada bentuk karya yang akan diciptakan yaitu bentuk 2-dimensi. Desain yang dibuat mendeformasi atau mengubah dari bentuk asli objeknya yaitu *anglerfish* ke bentuk yang diinginkan oleh penulis tanpa meninggalkan karakter dari objek itu sendiri. Dalam pembuatan desain penulis tidak hanya membuat satu desain namun membuat beberapa desain, baik itu tiga atau empat bahkan lebih untuk memperoleh desain yang lebih baik. Serta untuk mengantisipasi bila seandainya desain yang dibuat penulis tidak memungkinkan untuk dibuat atau tidak memenuhi beberapa syarat untuk diwujudkan yang biasa disebut sebagai desain alternatif.



Gambar 10. Desain Alternatif 1



Gambar 11. Desain Alternatif 2



Gambar 12. Desain Alternatif 3

Desain Terpilih

Desain terpilih atau desain inti merupakan desain yang dianggap terbaik dan telah lolos dari seleksi, baik dari segi komposisi dan memenuhi unsur-unsur seni lainnya. Selain itu juga sangat memungkinkan untuk diwujudkan menjadi karya yang nyata. Seperti terlihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 13 Desain Terpilih 1



Gambar 14. Desain Terpilih 2

PROSES PERWUJUDAN KARYA

Proses perwujudan karya merupakan kumpulan tahapan dalam pembuatan suatu karya. Tahap-tahap tersebut dimulai dari menemukan ide, menentukan objek utama, merumuskan konsep, melakukan tahap awal pendesainan, proses pembentukan karya hingga *finishing*. Proses perwujudan karya ini disesuaikan dengan bahan kayu yang dipilih penulis yaitu berupa lembaran kayu mahoni, kemudian dibentuk dengan menggunakan alat ukir dan peralatan penunjang lainnya untuk mendapatkan hasil yang diharapkan. Pada perwujudan karya ini penulis menggunakan teknik dan proses yang sama antara karya pertama dan kedua, maka agar tidak mengulang penulisan, penulis hanya menjelaskan keseluruhan proses pada pembuatan karya.

DESKRIPSI KARYA

Deskripsi Karya I

Judul : Rakus
Bahan : Kayu Mahoni
Ukuran : 80 cm x 130 cm
Teknik : Ukir
Finishing : Clear Melamine Lack



Gambar 15. Judul I "Rakus"

Pada karya I yang berjudul "Rakus" ini penulis ingin menghadirkan bentuk baru dalam kriya kayu, yaitu dengan mendeformasi bentuk asli dari objek yang kemudian diwujudkan ke dalam karya yang berbahan dasar kayu mahoni. Sehingga pada karya I yang sudah penulis ciptakan terdapat bentuk objek utama yaitu seekor *anglerfish* yang sedang membuka mulutnya, sehingga terlihat deretan gigi-gigi tajam dan juga bentuk *background* yang berupa arus aliran air. Pada karya I ini menggambarkan tentang salah satu sifat buruk yang dimiliki manusia yaitu rakus. Posisi *anglerfish* yang menghadap keatas dengan mulut terbuka lebar sebagai penggambaran manusia yang tidak pernah puas dengan hal-hal yang ada di dunia. Seolah-olah segala sesuatu yang tercipta

di dunia adalah miliknya serta senantiasa selalu haus akan segala aspek yang berhubungan dengan kebutuhan duniawi.

Deskripsi Karya II

Judul : Hasrat
Bahan : Kayu Mahoni
Ukuran : 80 cm x 160 cm
Teknik : Ukir
Finishing : Clear Melamine Lack



Gambar 16. Judul II "Hasrat"

Pada karya yang II berjudul "Hasrat" sama halnya pada karya I, penulis ingin memunculkan objek baru yaitu dengan mengangkat *anglerfish* sebagai objek utama yang sudah diformasi bentuknya untuk diwujudkan kedalam karya kriya berbahan dasar kayu mahoni. Karya II bisa dilihat pada gambar 16 di atas, memiliki bentuk objek utama yang sama dengan karya yang pertama karena masih dalam satu tema. Yaitu objek utama *anglerfish* dan juga *background* yang berupa kesan aliran arus air. Pada karya II ini masih sama dengan karya I yaitu menggambarkan salah satu sifat buruk manusia yaitu diantaranya adalah hasrat. Hasrat bisa diartikan pula dengan nafsu. Nafsu sendiri adalah sifat yang mendorong manusia untuk melakukan suatu hal yang berbau negatif sehingga akan menjerumuskan manusia itu sendiri kedalam suatu permasalahan. Maka dari itulah posisi *anglerfish* di buat berbelok, seolah-olah tersesat pada suatu arus yang gelap.

KESIMPULAN

Ternyata bentuk *anglerfish* yang sudah di deformasi sangat bagus bila diwujudkan kedalam karya berbahan dasar kayu mahoni. Karya yang dihasilkan berupa bentuk relief atau 2 dimensi dengan objek utama *anglerfish* yang sudah dideformasi sehingga terlihat surealis namun tidak meninggalkan ciri khas dari *anglerfish* itu sendiri. Dalam proses pembuatan menggunakan teknik ukir dengan bahan yang digunakan adalah lembaran kayu mahoni yang berukuran 80 cm x 130 cm dan 80 cm x 160 cm. tahap perancangan atau pemindahan desain menggunakan pahat *coret* bisa juga dengan pahat *kol*, selanjutnya yaitu tahap pengglobalan dan tahap pendetailan digunakan bermacam – macam pahat, seperti pahat *kol*, *penyilat*, *penguku*, dan juga *coret*. Setelah itu, tahap berikutnya adalah penghalusan atau pengamplasan menggunakan amplas atau kertas

gosok. Selanjutnya yaitu tahap penggabungan menggunakan *patek* dari bambu dan direkatkan dengan menggunakan lem epoksi.

Tahap *finishing* dilakukan dengan cara yaitu dioleskan dengan menggunakan kuas. Untuk pewarnaan menggunakan dua pewarna yaitu *Woodstain* dan bubuk warna cap ikan mas. *Woodstain* digunakan untuk pewarna *background* agar terlihat lebih gelap dan bubuk warna digunakan untuk pewarnaan objek utama agar bisa memunculkan warna gradasi, sedangkan *sending sealer* dan *melamin lack dof* digunakan sebagai pelapis terakhir untuk memunculkan serat kayu agar terlihat unik.

Dengan terciptanya karya ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dalam penciptaan seni kriya kayu di masa yang akan datang. Semoga segala sesuatu harapan dan cita-cita penulis dapat terwujud dengan adanya karya yang telah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Angge, Indah Chrysanti. 2003. *Kerajinan logam*. Surabaya: Unesa University Press.
- Bastomi, Suwaji DRS. 1981/1982. *Landasan Berapresiasic Seni Rupa*. Semarang: PPPT IKIP Semarang.
- Budianto, A. Dodong. 1996. *Mesin Tangan Industri Kayu*. Semarang: Kanisius
- Gustami. 2009. *Seni Kriya Dan Kearifan Lokal Dalam Lintasan Ruang Dan Waktu*. Yogyakarta: B.I.D.ISI Yogyakarta.
- Iensufiie, Tikno. 2008. *Furniture & Handicraf Berkualitas Ekspor*. Jakarta: Erlangga.
- Prabowo, Sulbi. 2002. *Kerajinan Kayu*. Surabaya: Unesa University Press.
- Raharjo Timbul. 2011. *Seni Kriya & Kerajinan*. Yogyakarta: Prgram Pascasarjana.
- Ruslani. 1984. *Pertukangan Kayu -1*. Bandung: Angkasa
- Santo, dkk. 2002. *Menjadi Seniman Rupa*. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Soepratno. 2004. *Mengenal Budaya Bangsa Indonesia: Ornamen Ukir Kayu Tradisional Jawa 1*. Semarang: Effhar Offest.
- Soepratno. 2004. *Mengenal Budaya Bangsa Indonesia: Ornamen Ukir Kayu Tradisional Jawa 2*. Semarang: Effhar&Dahara Prize.
- Tim Penyusun KBBI. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PusatBahasa.
- Toekio, Soesono M. 2003. *KOSAKARYA KRIA INDONESIA*. Surakarta: P2AI
- Whalker, John A. 2010. *Deain, Sejarah, Budaya; Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta; Jalasutra.
- Widyosiswoyo, Supartono. 2006. *Sejarah Seni Rupa IndOnesia*. Jakarta: Universitas Trisakti.